7 COLORS





CONTENTS



ENGLISH

❒ I - LOADING INSTRUCTIONS

PC & COMPATIBLES

- ◆ Switch on your computer and boot the DOS.
- ◆ Install the mouse driver (if you are equipped with one).
- ◆ Insert the game disk in drive A.
- ◆ Type in TATOU and press RETURN; then select your graphic mode.
- ◆ Select the language of your choice.
- ◆ When the title page displays, press the SPACE bar.

AMIGA

- ◆ Switch on the computer.
- ◆ Insert the game disk in the drive DF0.
- ◆ The program will now auto-load.
- ◆ Select the language of your choice.
- ◆ When the title page displays, press the SPACE bar.

ATARI

- ◆ Insert the game disk in the drive.
- ◆ Switch on the computer.
- ◆ The program will now auto-load.
- ◆ Select the language of your choice.
- ◆ When the title page displays, press the SPACE bar.

❒ II - PROTECTION

In the game box, you will find a code sheet containing Russian words.

Once you have chosen the two players' names, a screen window will open, asking you to select the word which corresponds to line X and column Y. For example, if you are asked for the word A 2, you should select VAHTA.

You are allowed three attempts.

❒ III - THE PRINCIPLE OF 7 COLORS

On a battlefield, in colour and in relief, two opponents confront each other; the aim of each is to conquer more than half the terrain.
To this simple concept is added an exciting challenge...
The terrain is composed of coloured diamonds. You must acquire territory by annexing colours juxtaposing your starting point. Gradually, you win more and more of the terrain.

❒ IV- PARAMETER SETTINGS

Note: according to the selected game interface, to «confirm» means either to left-click the mouse or to press the SPACE bar on the keyboard.

1- PLAYER SELECTION AND GAME CONTROL

Player Selection is Computer Vs. Computer by default. This is the demonstration mode. Watch it to grasp the idea of play. To select within the menus, you must confirm the framed icons. The mouse pointer indicates your position on the screen.

NEW PLAYER (left or right): allows you to create a player file.
The message at the top of the screen invites you to enter the name: type it in at the cursor position (a maximum of 9 characters), then press RETURN. You will automatically return to the player menu to select Game Control. Click on the COMPUTER window to roll through Keyboard, Mouse or Network (only on PC & Compatibles).
Note: no more than 20 player names may be filed at any one time.
The Network game: available on PC network only. To play in this mode, simply select this option; the game can begin as soon as someone connects.

LOAD PLAYER (left or right): allows you to load a filed player.
This option is included for multi-game competitions. If you want to delete a player file, place the pointer over the name and press DEL. Confirm with YES or NO.

ACCESSING THE SCORE TABLE: Confirm the LOAD PLAYER icon.
To return to the selection screen, press ESC. Scores are calculated in much the same way as in chess competitions. Account is kept of adversaries' ratings. Each player begins with a score of 300 points.

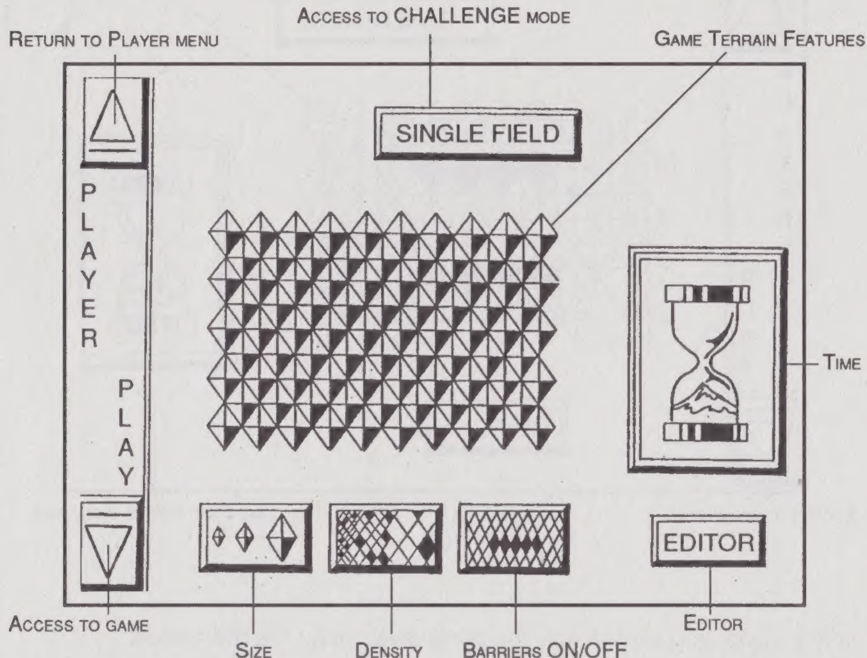
MODE: you switch to the next page where you select the game mode.

2- MODE

There are two game modes:

- SINGLE mode: .... you define the game options.
- CHALLENGE mode: ...... you choose only the level (1 to 7).

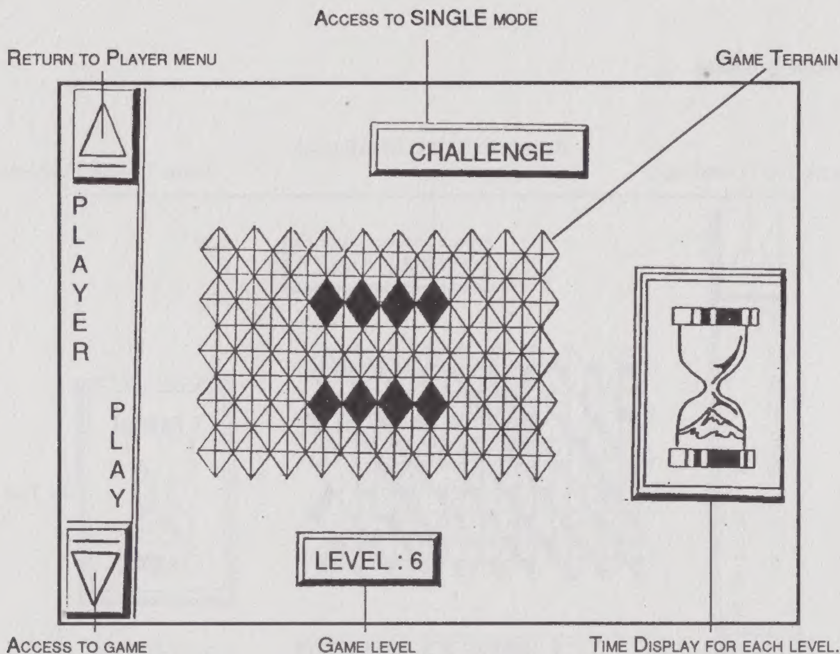
SINGLE mode



The following options are available:

- Diamond size: .... 3 different diamond sizes.
- Colour density: .... 4 different densities.
- Barriers: .... with or without.
- Time: .... 10, 20 or 30 seconds of «thinking time» per game turn.
- Editor: .... to access the Terrain Editor (see VI)

CHALLENGE mode



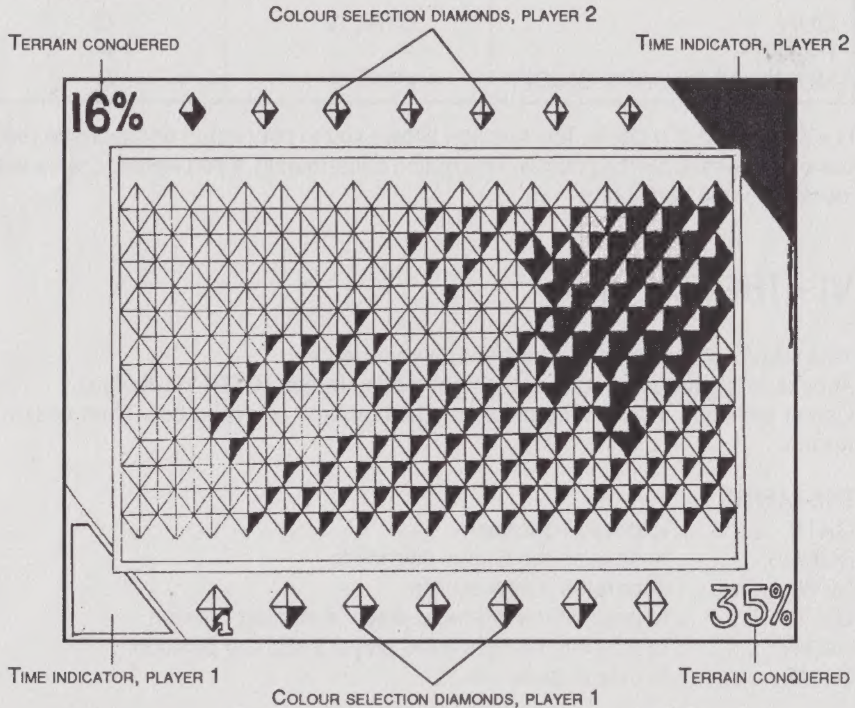
In this mode, you choose only the game level. Level 1 is the easiest.

Up to the 7th level, 9 terrains succeed each other for each level.

The 7th level has no end: terrains are selected randomly and a Bonus variant is included for added excitement: each time you conquer a flashing diamond, you win an extra game turn.

❐ V- THE GAME

THE SCREEN



THE CONTROLS

	KEYBOARD 123	KEYBOARD ZXC	MOUSE
LEFT SELECTION RIGHT	1 2 3	Z X C	Left button

If you are playing with a mouse, you can select directly on the terrain: simply left-click on the desired colour.

THE FUNCTION KEYS

	PC	ATARI and AMIGA
QUIT	CTRL-Q	Q
PAUSE	P	P
MUSIC OR SOUNDS ON/OFF	CTRL-S	S

R = At the end of a game, this function allows you to play again on the same terrain, but with reversed starting points. This option is interesting, if you want to create strictly identical game conditions.

❐ VI - THE EDITOR

This feature allows you to create your own terrains.
Access to menu: press ALT or the right mouse button (CTRL on Amiga).
Colour selection: confirm the colour on the diamond selection bar. Then design the terrain.

THE MENU

GATE: .... to draw in barriers
BONUS: .... to position the Bonus diamonds
NEW: .... generates a new screen
LEFT: .... to position the left-hand player's starting position
RIGHT: .... to position the right-hand player's starting position
GAME: .... to play a game

❐ HINTS

Time is a vital factor in the game. The faster you play, the less time you allow your opponent to think about his move. Naturally, if you take a lot of time to play your turn, you give your adversary added «thinking time». Strategy depends a great deal on the position of the barriers, but also on your opponent's playing style. Be ready for the unexpected. Blocking a colour can be a useful tactic for use in critical moments... for after your turn, your opponent cannot choose the same colour as you.
One last bit of advice! On PC, if you have an Ad-lib card, the game music is relaxing. If you're confined to the jarring joys of a buzzer, we recommend you to listen to a disk of classic music during play.

FRANCAIS

❐ I - INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

VERSION PC ET COMPATIBLES

- Allumez l'ordinateur et chargez le D.O.S
- Installez le driver de la souris (si vous en avez une)
- Insérez la disquette de jeu dans le lecteur A
- Tapez TATOU, appuyez sur la touche RETURN puis sélectionnez votre mode graphique.
- Sélectionnez la langue de votre choix.
- Quand la page de titre apparaît, appuyez sur la barre d'espacement.

VERSION AMIGA

- Mettez l'unité centrale sous tension
- Insérer la disquette de jeu dans le lecteur DF0
- Le programme se charge automatiquement
- Sélectionnez la langue de votre choix.
- Quand la page de titre apparaît, appuyez sur la barre d'espacement.

VERSION ATARI

- Insérez la disquette de jeu dans le lecteur
- Allumez l'ordinateur
- Le programme se charge automatiquement
- Sélectionnez la langue de votre choix.
- Quand la page de titre apparaît, appuyez sur la barre d'espacement.

❐ II - PROTECTION

Dans la boîte de jeu se trouve une feuille de codes, composée de mots Russes.

Après avoir choisi les noms des deux joueurs, une vignette apparaît à l'écran et vous demande de sélectionner le mot qui correspond à la ligne X et la colonne Y.
Par exemple, si l'on vous demande le mot A 2: sélectionnez VAHTA.

Si vous vous trompez, vous avez droit à 3 essais maximum.

❒ III- LE PRINCIPE DE 7 COLORS

Sur un champs de bataille au relief coloré, deux adversaires s'affrontent et ont pour ultime défi de conquérir plus de la moitié du territoire. A un principe de jeu simple s'ajoute un challenge passionnant. Le territoire est composé d'une myriade de losanges multicolores, la conquête se réalise par l'annexion de couleurs juxtaposant le point de départ, pas à pas vous gagnez du terrain.

❒ IV- LE DEBUT DU JEU

Nota: selon l'interface de jeu choisie, «valider» revient à cliquer sur le bouton gauche de la souris ou à appuyer sur la barre d'espacement au clavier.

1- LE CHOIX DES JOUEURS ET DU CONTROLE DE JEU

Par défaut, la sélection est ORDINATEUR contre ORDINATEUR, c'est à dire une version Démonstration. La sélection dans les menus se fait par la validation des icônes encadrées. La flèche de la souris vous indique votre position à l'écran.

NOUVEAU JOUEUR (gauche ou droite): vous permet de créer un fichier joueur. Le message du haut de l'écran vous demande d'entrer votre nom: écrivez-le à l'endroit du curseur (9 caractères maximum), puis appuyez sur la touche RETURN. Vous revenez ensuite automatiquement au menu joueurs pour choisir le contrôle de jeu. Cliquez sur la fenêtre ORDINATEUR pour faire défiler le clavier, la souris, ou le mode réseau (uniquement sur PC & compatibles). Attention! Il ne peut y avoir que vingt noms de joueurs enregistrés à la fois. Le jeu en réseau: accessible sur réseau PC uniquement. Pour jouer, il suffit de sélectionner l'option réseau comme adversaire (à droite seulement) et dès que quelqu'un se connecte, le jeu peut commencer.

CHARGEMENT JOUEUR (gauche ou droite) = vous permet de charger un joueur déjà enregistré. Cette option est intéressante pour jouer en compétition sur une série de parties. Si vous voulez détruire un fichier: positionnez la flèche de curseur sur le nom à détruire et appuyez sur DEL. Confirmez par Oui ou Non.

ACCES AU TABLEAU DES SCORES: validez l'icône CHARGEMENT JOUEUR puis après consultation, appuyez sur ESC pour revenir à l'écran de sélection. Le calcul des scores est calqué sur celui des tournois des échecs, en compétition, il tient compte du classement des adversaires. Au début, chaque joueur commence avec 300 points.

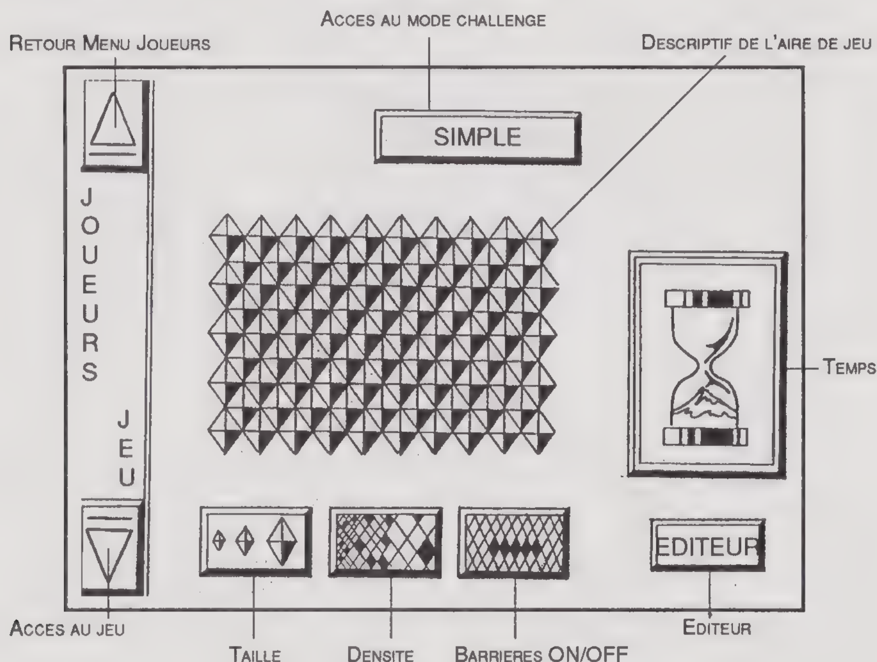
MODE: la flèche symbolise l'accès à la page suivante, à savoir le choix des modes de jeu.

2- LES MODES DE JEU

Il y a deux modes de jeu différents:

- le mode SIMPLE dans lequel vous définissez les options de jeu.
- le mode CHALLENGE au cours duquel vous choisissez uniquement un niveau de 1 à 7.

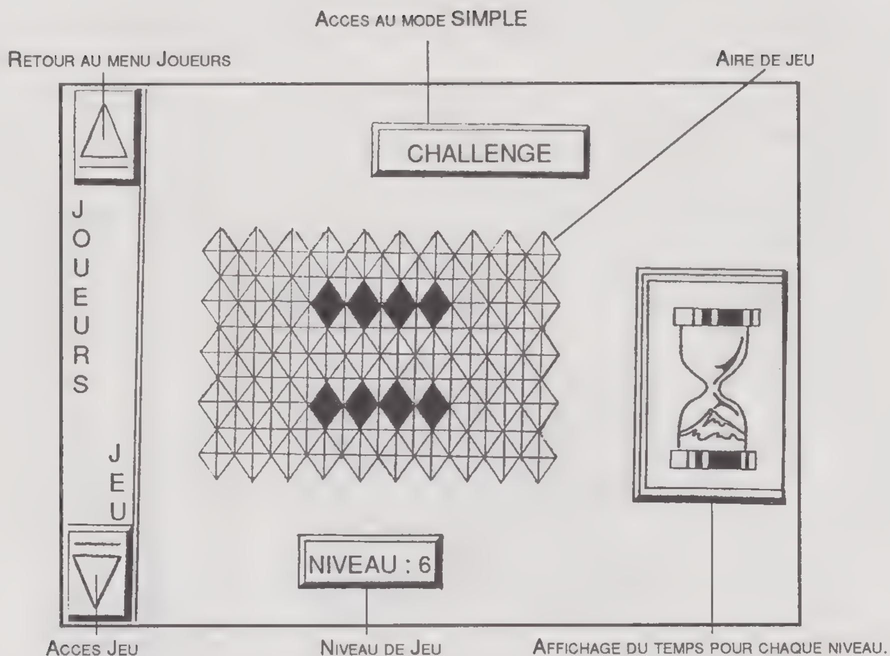
Le Mode SIMPLE



Les options disponibles sont les suivantes:

- la taille des losanges: ...... 3 tailles différentes
- la densité des couleurs: .... 4 densités différentes
- les barrières: .... avec ou sans
- le temps: .... 10 secondes, 20 secondes ou 30 secondes de réflexion maximum pour un tour de jeu.
- Editeur: .... accès à un éditeur de tableaux (voir VI)

Le mode CHALLENGE



Dans ce mode, vous ne sélectionnez que le niveau de jeu.

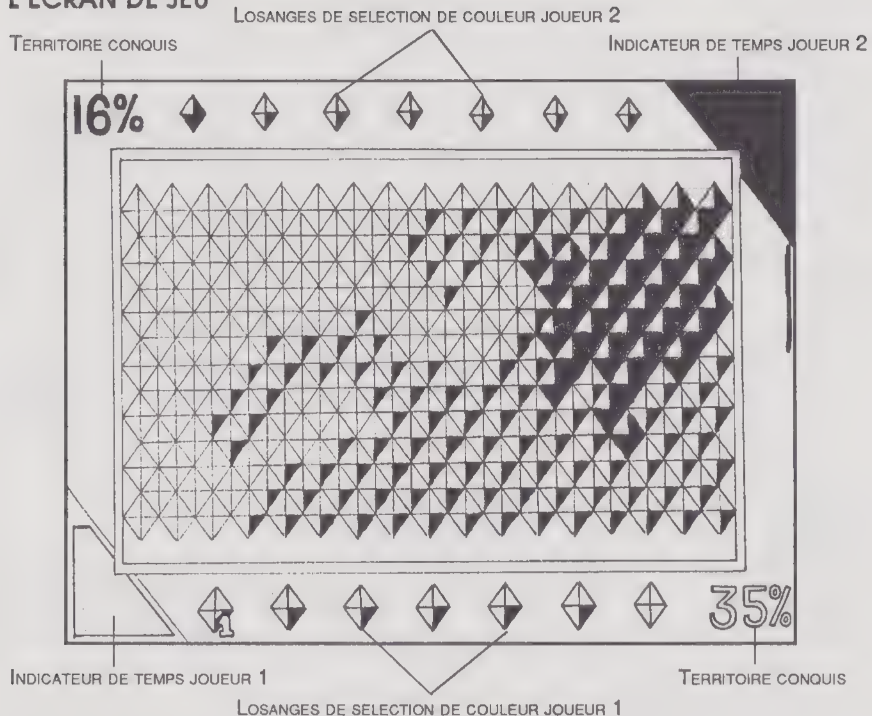
Le niveau 1 est le plus facile.

9 tableaux s'enchaînent pour chaque niveau sauf le 7ème niveau qui lui n'a pas de fin.

Pour ce dernier niveau, les tableaux se créent aléatoirement et une variante Bonus s'ajoute pour pimenter l'action: en effet si vous «mangez» des losanges qui scintillent, vous gagnez un tour de jeu supplémentaire immédiatement.

❒ V- LE JEU

L'ECRAN DE JEU



LES COMMANDES

	CLAVIER 123	CLAVIER ZXC	SOURIS
GAUCHE VALIDATION DROITE	1 2 3	Z X C	Bouton Gauche

Attention! ZXC est remplacé par WXC sur clavier AZERTY.
Si vous jouez avec une souris, la validation se fait directement sur l'aire de jeu. Pour cela, cliquez sur la couleur désirée avec le bouton gauche.

LES TOUCHES DE FONCTION

	PC	ATARI et AMIGA
QUIT	CTRL-C	Q
PAUSE	P	P
MUSIC OR SOUNDS ON/OFF	CTRL-S	S

R = après une partie, cette fonction vous permet de rejouer sur le même tableau, mais en inversant les points de départ. Cette option est intéressante pour créer des conditions de jeu strictement identiques.

❐ VI- L'EDITEUR

L'éditeur vous permet de dessiner véritablement vos propres tableaux.
Accès au menu: appuyez sur la touche ALT ou le Bouton droit de la souris (CTRL sur Amiga). Sélection d'une couleur: validez la couleur sur la barre de sélection des losanges puis dessinez sur l'aire de jeu.

LE MENU

BARRIERE: .... pour dessiner des barrières
BONUS: .... pour positionner des Bonus
NOUVEAU: .... génère un nouvel écran
GAUCHE: .... pour positionner le point de départ du joueur gauche
DROITE: .... pour positionner le point de départ du joueur droit
JEU: .... pour jouer une partie avec votre tableau

❐ LES ASTUCES!

Le temps est une valeur très prisée au cours d'une partie aussi, si vous jouez vite, vous prenez du temps à votre adversaire, inversement si vous jouez lentement, vous lui accordez généreusement du temps de réflexion... La stratégie dépend directement de la disposition des barrières, mais aussi de la façon de jouer de votre opposant, il faut savoir réagir à temps quand l'adversaire déploie une tactique inattendue.
La couleur de l'adversaire ne peut être annexée, aussi le blocage d'une couleur peut s'avérer très utile lors de moments critiques car un tour de jeu peut être précieux...
Un dernier conseil! Sur PC, si vous possédez une carte Ad-lib, la musique durant le jeu crée une atmosphère propice à la détente. Pour tous ceux qui ne connaissent que le frais retentissement du Buzzer, nous leur conseillons vivement d'écouter un disque de musique classique durant le jeu!



PROFITEZ DES AVANTAGES OFFERTS

AUX MEMBRES DU CLUB INFOGRAMES,

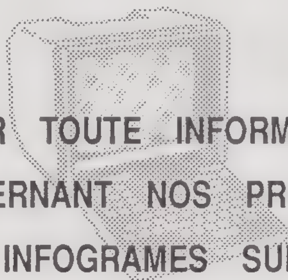
OUI, Je désire recevoir une documentation gratuite sur le CLUB INFOGRAMES.
(Bon à renvoyer à INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX)

NOM : .... **Prénom :** ....

Adresse : ....

....

Votre Ordinateur : ....



POUR TOUTE INFORMATION

CONCERNANT NOS PRODUITS,

CONSULTEZ 3615 INFOGRAMES SUR VOTRE MINITEL !



DEUTSCH

❒ I - LADEN DES SPIELS

PC UND KOMPATIBLE

- Computer einschalten und DOS laden.
- Gegebenenfalls Maustreiber laden.
- Spieldiskette in Laufwerk A einlegen.
- TATOU eintippen und RETURN-Taste drücken; dann Grafikmodus wählen.
- Sprache wählen.
- Wenn das Titelbild erscheint, Leertaste drücken.

AMIGA

- Computer einschalten.
- Spieldiskette in Laufwerk DF0 einlegen.
- Das Programm wird automatisch geladen.
- Sprache wählen.
- Wenn das Titelbild erscheint, Leertaste drücken.

ATARI ST

- Spieldiskette einlegen.
- Computer einschalten.
- Das Programm wird automatisch geladen.
- Sprache wählen.
- Wenn das Titelbild erscheint, Leertaste drücken.

❒ II - KOPIERSCHUTZ

In der Packung befindet sich ein Zettel mit Codes, die aus russischen Wörtern zusammengestellt sind.

Nach der Wahl der Namen der beiden Spieler erscheint ein kleines Fenster, und Sie werden gebeten, das Wort aus Zeile X und Spalte Y zu wählen. Wenn etwa das Wort A 2 verlangt wird, wählen Sie VAHTA.

Sie haben drei Versuche.

❐ III - PRINZIP DES SPIELS

Auf einem bunten Feld begegnen einander zwei Spieler. Um zu siegen, muß ein Spieler mehr als die Hälfte des Felds besetzen.
Das Prinzip ist einfach, aber packend: Das Feld besteht aus einer Vielzahl von bunten Steinen bzw. Rauten. Sie erobern Gebiete, indem Sie die Farben einnehmen, die an Ihren Ausgangspunkt angrenzen. So vergrößern Sie nach und nach Ihr Gebiet.

❐ IV - VORBEREITUNG UND PARAMETER

Hinweis: je nach Steuereinheit (Maus oder Tastatur) wird mit einem Druck auf den linken Mausknopf oder die Leertaste bestätigt.

1 - WAHL DER SPIELER

Anfangs ist das Spiel auf COMPUTER gegen COMPUTER, d.h. auf Demo eingestellt.
Sie treffen Ihre Wahl, indem Sie die umrahmten Icons bestätigen.
Der Pfeil zeigt Ihre Position am Bildschirm an.

NEUER SPIELER (rechts oder links): damit legen Sie eine neue Spielerdatei an. Geben Sie Ihren Namen in die vom Cursor angezeigte Zone ein (maximal 9 Zeichen), und drücken Sie die RETURN-Taste. Sie kehren automatisch zum Spielermenü zurück. Klicken Sie auf das COMPUTER-Fenster, um auf Tastatur, Maus oder Netzwerk umzuschalten. Vorsicht! Es können nicht mehr als zwanzig Namen auf einmal in die Liste aufgenommen werden. Netzwerkbetrieb: Nur mit einem PC-Netzwerk möglich. Dazu wählen Sie die Option Netzwerk. Sobald sich ein Spieler angeschlossen hat, kann das Spiel beginnen.

SPIELER LADEN (rechts oder links): Damit wählen Sie einen Spieler, der bereits in die Liste aufgenommen wurde. Diese Option ist sinnvoll, wenn Sie einen Wettbewerb über eine Reihe von Spielen veranstalten wollen. Einen Spieler aus der Liste streichen: Stellen Sie den Cursorpfeil auf den gewünschten Namen ein, und drücken Sie auf DEL. Bestätigen Sie mit JA oder NEIN.

AUFRUF DER RANGLISTE: bestätigen Sie das Icon SPIELER LADEN, um die Rangliste einzusehen. Drücken Sie auf ESC, um zum Spielermenü zurückzukehren. Die Berechnung der Scores wird ähnlich wie bei Schachturnieren verwaltet und berücksichtigt das Klassement der Spieler. Jeder neue Spieler beginnt mit 300 Punkten.

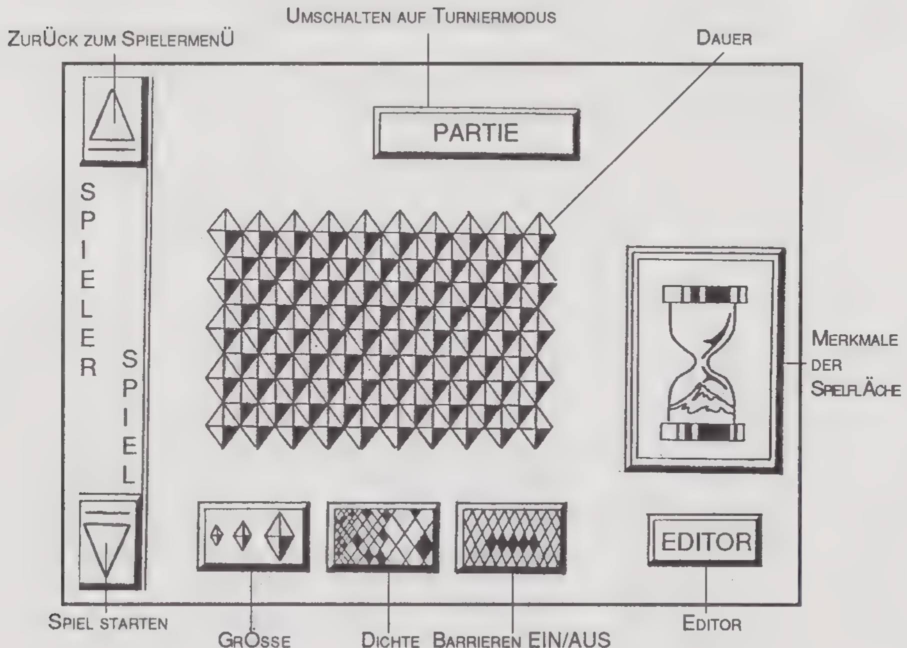
MODUS: Zugriff auf das Menü der Spielmodi.

2 - DIE SPIELMODI

Es gibt zwei verschiedene Spielmodi:

- PARTIE: .... Sie spielen eine einfache Partie und können die Spieloptionen bestimmen.
- TURNIER: .... Sie spielen eine Reihe von vorgegebenen Partien und können nur den Level bestimmen.

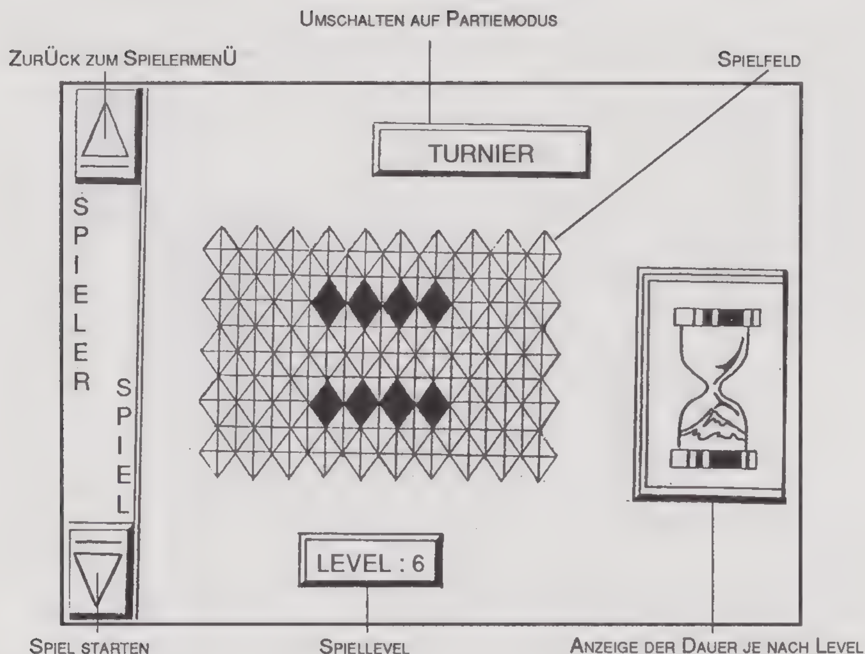
PARTIE- Modus



Die verfügbaren Optionen:

- Größe der Steine:......... 3 verschiedene Größen
- Dichte der Farben:........ 4 verschiedene Dichten
- Barrieren: .... Spiel mit oder ohne Barrieren.
- Dauer: .... 10, 20 oder 30 Sekunden Denkzeit pro Zug.
- Editor: .... Gestaltung des Spielfeldes (s. VI)

TURNIER-Modus



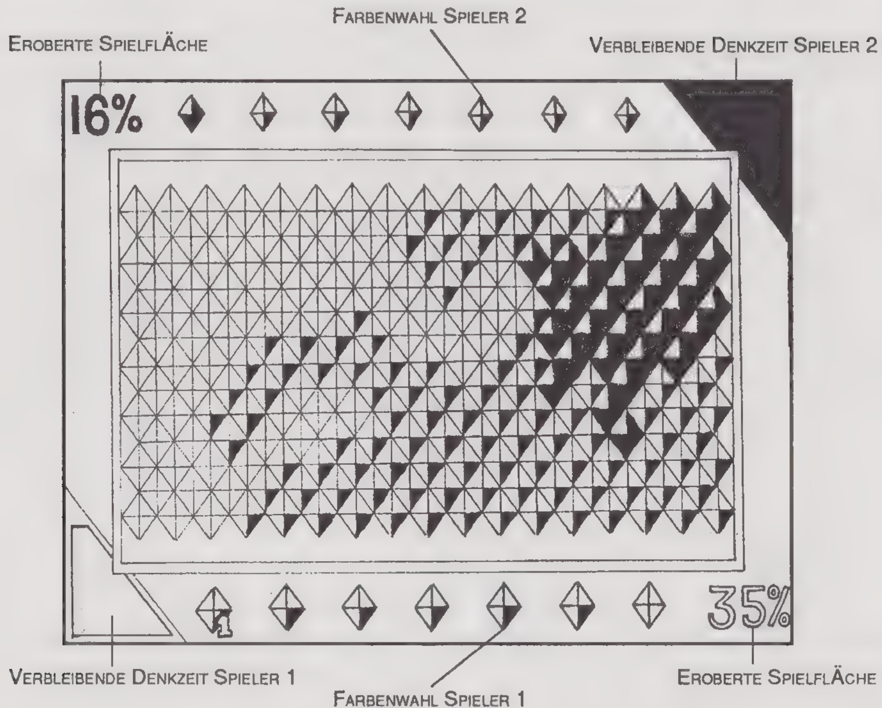
In diesem Modus können Sie nur den Spiellevel festlegen.

Level 1 ist der leichteste. Außer in Level 7 sind pro Level 9 Partien auf verschiedenen Spielfeldern zu bestreiten.

In Level 7 kann endlos gespielt werden. Die Wahl der Spielfelder erfolgt zufallsmäßig. Ein Bonussystem gibt dem Spiel etwas mehr Würze: Wenn Sie schillernde Steine einfangen, kommen Sie noch einmal dran.

❐ V - DAS SPIEL

BILDSCHIRM WÄHREND DES SPIELS



FARBENWAHL

	Tastatur 123	Tastatur ZXC	MAUS
LINKS	1	Y	
BESTÄTIGEN	2	X	Linker knopf
RECHTS	3	C	

Wenn Sie mit Maus spielen, wählen Sie die Farben direkt auf dem Spielfeld an. Sie brauchen nur mit dem linken Mausknopf auf die gewünschte Farbe zu klicken.

FUNKTIONSTASTEN

	PC	ATARI und AMIGA
QUIT	CTRL-Q	Q
PAUSE	P	P
MUSIK ODER TON EIN/AUS	CTRL-S	S

R = Nach einer Partie können Sie mit Hilfe dieser Option noch einmal auf dem letzten Spielfeld mit vertauschten Ausgangspunkten spielen. Ansonsten bleiben die Spielbedingungen dieselben, damit kein Spieler durch seine Position benachteiligt wird.

❐ VI - DER EDITOR

Mit dem Editor können Sie Ihr eigenes Spielfeld gestalten. Um das Menü aufzurufen, drücken Sie die ALT-Taste oder den rechten Mausknopf (CTRL auf AMIGA).
Farbenwahl: Bestätigen Sie die Farbe auf der Leiste mit den einzelnen Rauten, und zeichnen Sie auf der Spielfläche.
BARRIERE: ...... um Barrieren zu zeichnen
BONUS: .... um Bonussteine einzufügen
NEU: .... um einen neuen Bildschirm zu erzeugen
LINKS:.............. um den Ausgangspunkt des linken Spielers zu bestimmen
RECHTS: .... um den Ausgangspunkt des rechten Spielers zu bestimmen
SPIEL:............. um eine Partie mit dem gegebenen Spielfeld zu spielen

❐ TIPS UND TRICKS

Zeit ist kostbar! Wenn Sie schnell spielen, lassen Sie dem Gegner weniger Zeit zu überlegen; umgekehrt, wenn Sie langsam spielen, hat Ihr Gegner mehr Zeit, um seine Taktik auszufeilen. Die Strategie hängt nicht nur von der Lage der Barrieren ab, sondern auch von der Spielweise des Gegners. Es gilt, rechtzeitig zu reagieren, wenn der Gegner eine unerwartete Taktik anwendet.
Sollten Sie zwischen zwei Farben wanken, wählen Sie die Farbe, von der Sie glauben, daß der Gegner sie einsetzen möchte: Er kann sie nämlich nicht unmittelbar nach Ihnen wählen.
Ein letzter Tip! Wenn Sie einen PC mit Ad-Lib-Karte verwenden, sorgt die Musik für Entspannung. All jenen, die nur das erfrischende Dröhnen eines Buzzers kennen, empfehlen wir, während des Spiels eine Platte mit klassischer Musik aufzulegen.

ITALIANO

❒ I - ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

VERSIONE PC E COMPATIBILI

- Accendete il computer e caricate il DOS.
- Installate il driver del mouse (se ne avete uno).
- Inserite il dischetto del gioco nell'unità a dischetti A.
- Digitate TATOU premete quindi il tasto RETURN e scegliete il modo grafico.
- Selezionate la vostra lingua.
- Quando appare la pagina iniziale, premete la barra spaziatrice.

VERSIONE AMIGA

- Accendete il computer.
- Inserite il dischetto di gioco nell'unità a dischetti DF0.
- Il programma si carica automaticamente.
- Selezionate la vostra lingua.
- Quando appare la pagina iniziale, premete la barra spaziatrice.

VERSIONE ATARI

- Inserite il dischetto di gioco nell'unità a dischetti.
- Accendete il computer.
- Il programma si carica automaticamente.
- Selezionate la vostra lingua.
- Quando appare la pagina iniziale, premete la barra spaziatrice.

❒ II- PROTEZIONE

Nella scatola del gioco si trova un foglio di codici, composto di parole russe.

Dopo aver scelto i nomi dei due giocatori, compare una vignetta sullo schermo e vi domanda di selezionare la parola che corrisponde alla riga X e la colonna Y.
Per esempio, se vi viene chiesta la parola A 2: selezionate VAHTA.
In caso di errore si possono fare al massimo tre tentativi.

❐ III- IL PRINCIPIO DI 7 COLORS

Due avversari si affrontano su di un campo di battaglia in rilievo colorato, ed hanno come fine ultimo la conquista di più della metà del territorio.
A un principio di gioco semplice si aggiunge un torneo appassionante.
Il territorio è composto di una certa quantità di losanghe multicolori, e la conquista si realizza con l'annessione di colori che si giustappongono al punto di partenza; via via si guadagna terreno.

❐ IV- L'INIZIO DEL GIOCO

Nota: secondo l'interfaccia del gioco scelta la «convalida» avviene facendo clic sul bottone sinistro del mouse oppure premendo la barra spaziatrice sulla tastiera.

1- SCELTA DEI GIOCATORI E DEL CONTROLLO DEL GIOCO

L'impostazione iniziale è COMPUTER contro COMPUTER, cioè una versione dimostrativa. La selezione nel menù avviene per mezzo della convalida delle icone inquadrate. La freccia del mouse indica la vostra posizione sullo schermo.

GIOCATORE NUOVO (sinistra o destra): permette di creare un file giocatore. Il messaggio in alto sullo schermo vi domanda di immettete il vostro nome: scrivetelo nel campo del cursore (9 caratteri al massimo), poi premete il tasto RETURN. Ritornate così automaticamente al menù giocatori per scegliere il controllo di gioco. Fate clic sulla finestra COMPUTER per scegliere la tastiera, il mouse, o il modo rete (soltanto sui PC & compatibili).
Attenzione! Non si possono registrare più di venti giocatori alla volta.
Il gioco in rete: accessibile unicamente su rete PC. Per giocare, basta selezionare l'opzione rete e da quando ci si collega il gioco può cominciare.

CARICAMENTO GIOCATORE (destra o sinistra) = vi permette di caricare un giocatore già registrato. Questa opzione è interessante per giocare in competizione su una serie di partite. Se volete cancellare un file: posizionate la freccia del cursore sul nome da cancellare e premete DEL. Confermate con SI o NO.

ACCESSO ALLA TABELLA DEI PUNTEGGI: convalidate l'icona CARICAMENTO GIOCATORE, poi dopo averlo consultato premete ESC per ritornare allo schermo di selezione. Il calcolo dei punteggi ricalca quello dei tornei di scacchi: durante il gioco tiene conto della classifica degli avversari. All'inizio ogni giocatore parte con 300 punti.

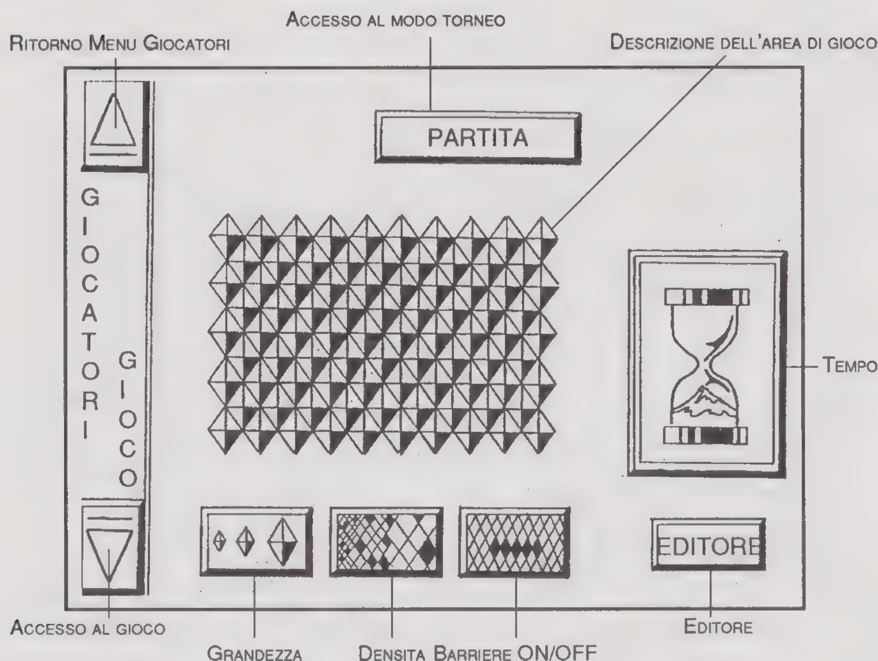
MODO: la freccia simbolizza l'accesso alla pagina seguente, cioè la scelta dei modi di gioco.

2- MODI DI GIOCO

I modi di gioco sono due:

- il modo PARTITA nel quale definite le opzioni di gioco.
- il modo TORNEO nel corso del quale sceglIete solo un livello da 1 a 7.

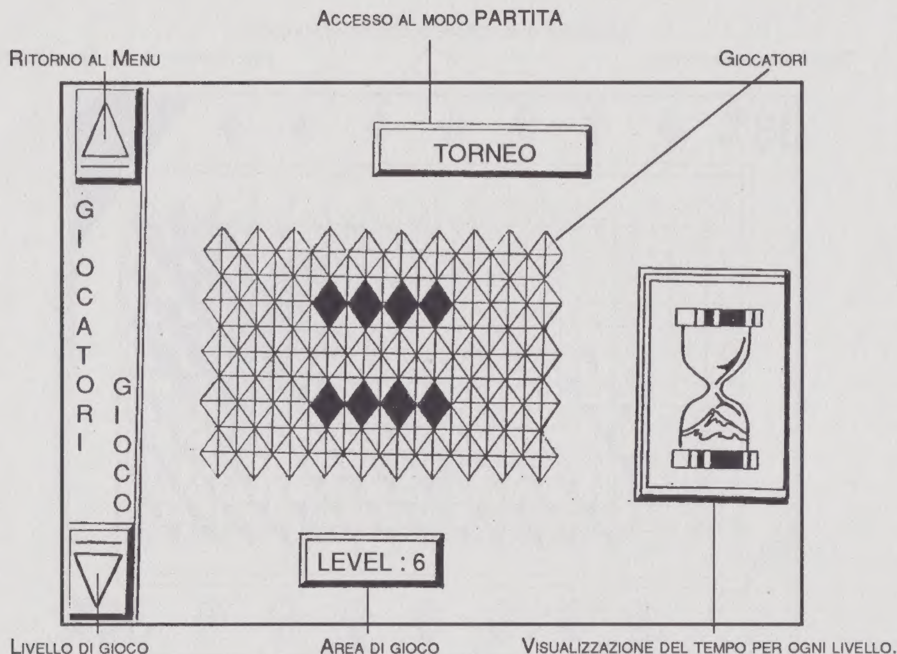
Il modo PARTITA



Sono disponibili le seguenti opzioni :

- grandezza delle losanghe: 3 diverse grandezze
- intensità dei colori: 4 diverse intensità
- le barriere: con o senza
- il tempo: 10 secondi, 20 secondi o 30 secondi di riflessione al massimo per turno di gioco.
- Editore: accesso ad un editore di schermi (vedere VI)

Il modo TORNEO



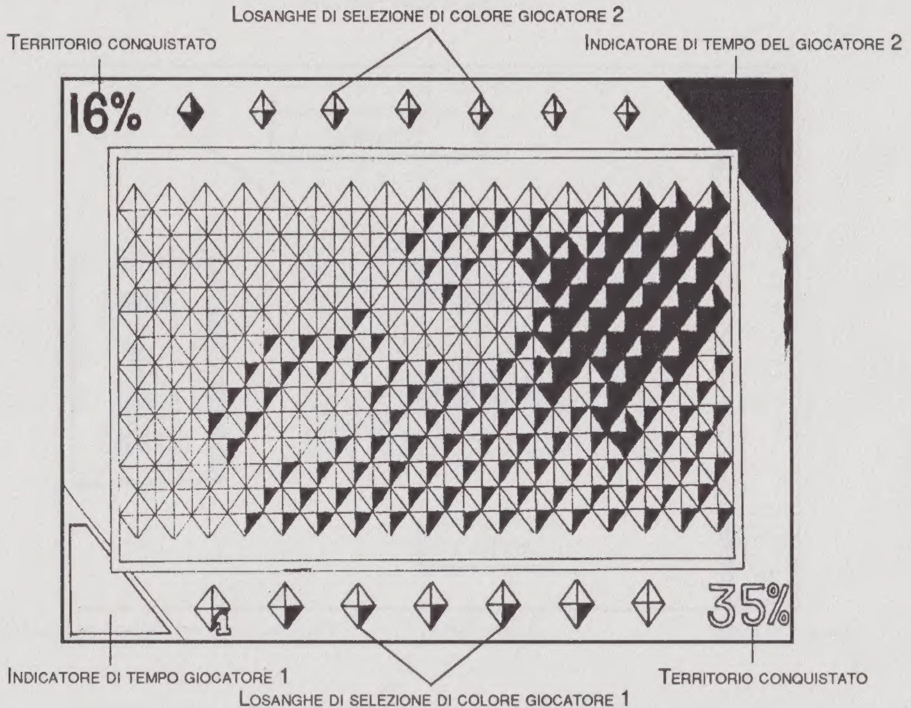
In questo modo selezionate soltanto il livello di gioco.

Il livello 1 è il più facile. Fino al 7°, per ogni livello si concatenano 9 schermi.

Il 7° livello non ha fine, la selezione degli schermi avviene casualmente e viene aggiunta una variante Bonus per rendere l'azione più stimolante: se in effetti «mangiate» delle losanghe che brillano, guadagnate un turno di gioco supplementare.

❐ V- IL GIOCO

SCHERMO DI GIOCO



I COMANDI

	TASTIERA 123	TASTIERA ZXC	MOUSE
SINISTRA	1	Z	
SELEZIONE	2	X	Pulsante sinistro
DESTRA	3	C	

Se giocate col mouse, si può fare la selezione direttamente sull'area di gioco. Per questo, fate clic sul colore desiderato.

I TASTI DI FUNZIONE

	PC	ATARI e AMIGA
QUIT	CTRL-Q	Q
PAUSA	P	P
MUSICA O SUONI ON/OFF	CTRL-S	S

R= dopo una partita, questa funzione vi permette di giocare di nuovo sullo stesso quadro, ma invertendo i punti di partenza. Questa opzione è interessante per creare delle condizioni di gioco esattamente uguali.

❒ VI- L'EDITORE

L'editore vi permette di disegnare effettivamente i vostri quadri. Accesso al menù: premere il tasto ALT o il pulsante destro del mouse (CTRL sull'Amiga).
Selezione di un colore: convalidate il colore sulla barra di selezione delle losanghe poi disegnate sull'area del gioco.

IL MENU
BARRIERA: per disegnare delle barriere
BONUS: per posizionare dei Bonus
NUOVO: genera un nuovo schermo
SINISTRA: per posizionare il punto di partenza del giocatore di sinistra
DESTRA: per posizionare il punto di partenza del giocatore di destra
GIOCO: per giocare una partita con il vostro quadro

❒ LE ASTUZIE !

Il tempo è un valore molto importante nel corso di una partita, così se giocate velocemente, rubate del tempo al vostro avversario; al contrario, se giocate lentamente, gli regalate del tempo per riflettere... La strategia dipende direttamente dalla disposizione delle barriere, ma anche dal modo di giocare del vostro avversario; bisogna saper reagire in tempo quando l'avversario mette in atto una tattica imprevista. Bloccare un colore può dimostrarsi utilissimo nei momenti critici, un turno di gioco può essere prezioso... Un ultimo consiglio! Sul PC, se possedete una scheda Ad-lib la musica durante il gioco crea un'atmosfera adatta alla distensione. Per tutti quelli che conoscono il bel suono del Buzzer li consigliamo vivamente di ascoltare un disco di musica classica durante il gioco!

CREDITS

Realization: Gamos
Concept and Original Idea: Dimitri PASHKOV
PC Program: Arkady NOVIKOV
AMIGA program: Yannick TURBE
Graphics: Natasha CHUBAROVA - Didier CHANFRAY - Dominique GIROU - Yael BARROZ
Music conversions and PC sounds: Frédéric MENTZEN
Amiga sounds : Michael COUTURIER
Musics: Wolfgang Amadeus MOZART and Johann Sebastian BACH



Printed on recycled paper.

